CIVILFRENIA

VIGILANTES

INTRODUÇÃO

Os heróis precisam de uma lição!

Vigilantes é uma expansão do sistema de Civilfrenia, do universo de Herofrenia, mas dessa vez a investigação dá lugar à violência! Vigilantes é sobre pessoas comuns, sem radiação H que decidem fazer justiça com as próprias mãos, indo contra a ordem natural da vida e enfrentando até meta humanos, mesmo que os mais fracos deles.

Quem vigia os vigilantes?

Vigilantes é uma história de fazer justiça com as próprias mãos, muitas vezes de forma errada e de uma justiça desregulada e hipócrita, mas uma sessão jamais deve ser negativa para nenhum envolvido, RPGs são histórias em conjunto.

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Vigilante: Um civil que toma atitudes violentas em nome da justiça

Sessão: Uma jogatina de Vigilantes

Cena: Um momento dentro de uma sessão (Um combate, por exemplo)

Rodada: Um giro pela ação de todos em um combate

Turno: A vez de agir de uma pessoa dentro de uma rodada

DT: Dificuldade do Teste

CA: Classe de armadura ou Vulnerabilidade

Pisque: Quantos dados devem ser rolados

Interpessoal: A soma ao dado em uma rolagem

Requisitos

Para jogar Vigilantes você precisará de um set de dados, mesmo que digital e bons amigos!

Além disso, é recomendado ter papel e canetas por perto, possivelmente água para uma boa garganta hidratada.

Com isso podemos falar de

VIGILANTEEE

PROCURA-SE AJUDA

Neste capítulo estão alguns vigilantes, contratantes e pessoas a fim de fazer besteira em nome de um ideal de justiça!

Viktor Kain

Viktor é um homem de meia idade, herdeiro de uma família importante em um ramo específico e obscuro de arquitetura, atribulados a uma construção misteriosa. Viktor recruta vigilantes e os manda em missões fora do radar, sempre acabando em violência.

Hipólito

Luison é um homem muito grande, com sorriso carismático, que esconde uma grandiosa fúria por trás da fachada de vendedor de imóveis de luxo. Luison foi recrutado por Viktor durante uma de suas lutas ilegais, usando sua forma verdadeira, uma máscara branca com lágrimas negras.

Mão Branca

Sua violência sempre sangrou através de sua máscara, fingindo ser um homem comum. Major Feliciano se formou policial ainda cedo, suas operações conhecidas pelo número de “acidentes”. Viktor foi diretamente a Feliciano após ver o resultado de suas operações, descobrindo a máscara por trás do homem, o capuz negro longo que o transforma no Mão Branca.

Duke

Assim como o Mão Branca, Ravi se formou policial como uma maneira de executar sua violência, travestido de justiça. Quando veste sua máscara de pedra com rosto de um presidente americano, ele se liberta de suas amarras.

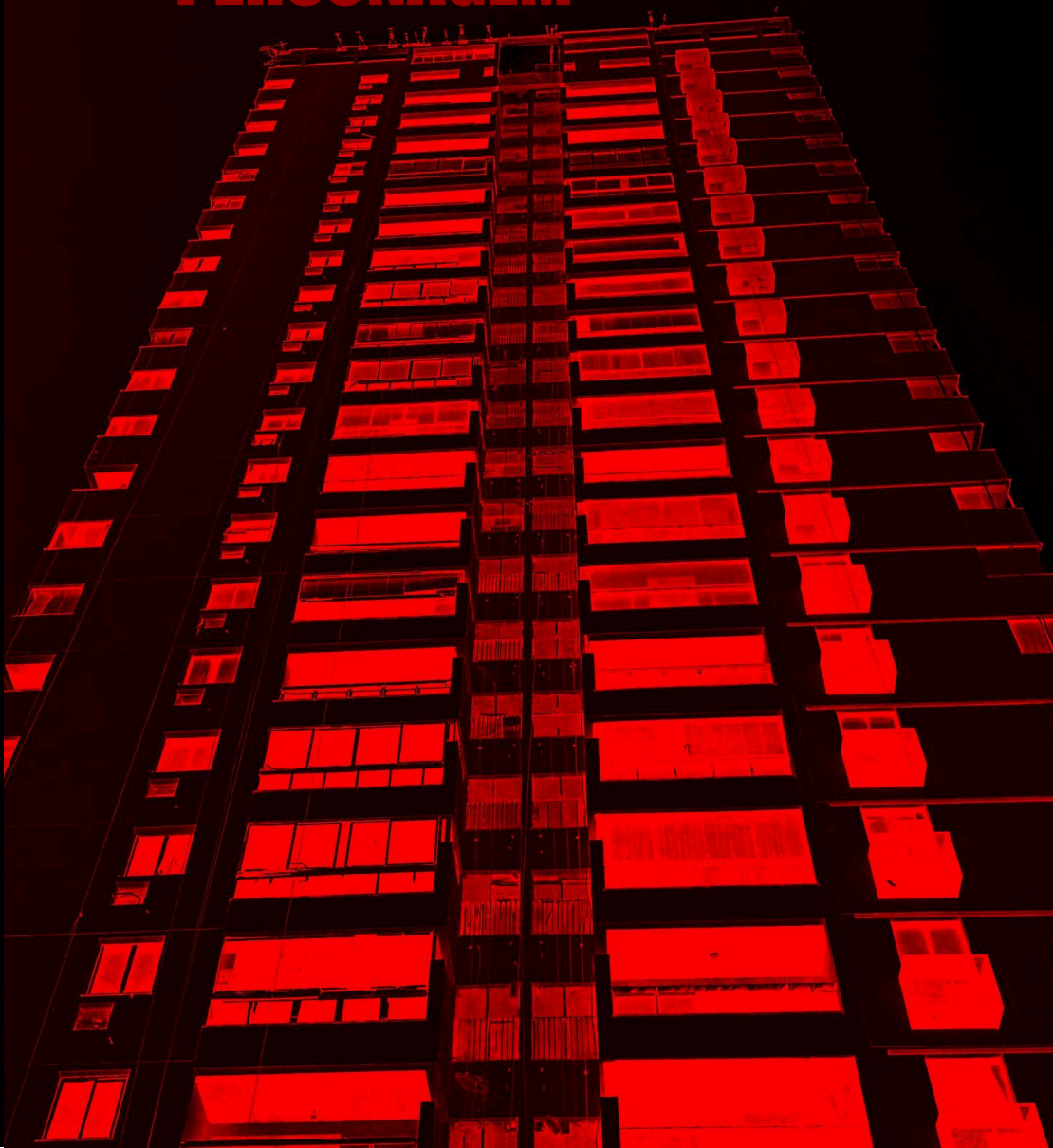
Jesuíta

Petrus é um homem de importância em sua comunidade no interior do Rio de Janeiro, o padre da paróquia que dita a vida diária de um povo simples. Viktor encontrou o Jesuíta após ouvir falar de um justiceiro especialmente artístico em suas execuções. Ao vestir seu capacete com a forma do bico de um falcão, ele se torna sua verdadeira face, o Jesuíta.

Inverno

Caio é um homem com frustrações, um homem traumatizado que nunca achou a resolução que desejava, criando ódio em seu peito, ódio por tudo que perdeu, ódio por tudo que não tinha, Viktor viu esse ódio, e sabia como usar ele. Quando seu rosto toca sua máscara preta, ele se transforma no Inverno.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



O ESTRESSE DE UMA VIDA DE CRIME

O vigilantismo tem um peso grande na mente de seus praticantes, uma vida dupla causa muito estresse, com isso, Vigilantes têm uma mecânica de estresse.

Ao criar seu personagem você recebe 0/50 pontos de estresse máximo

Algumas habilidades causam estresse, assim como ações traumáticas e outras desventuras. Ao totalizar seu estresse você tem um ataque cardíaco e cai morrendo e reduz seu estresse em 10. Ao totalizar seu estresse em seu modo vigilante você enlouquece e ataca quem estiver mais perto de si.

A cada dois níveis você soma 15 ao seu estresse máximo.

O RECRUTAMENTO DE VIKTOR K.

Neste capítulo estão as novas habilidades de Civilfrenia: Vigilantes!

Ao criar seu personagem escolha 3 habilidades
A cada 2 níveis escolha mais uma

Chumbo grosso:

Você não reduz seu dano ao atirar contra alvos atrás de cobertura, sofrendo 3 de estresse

Adaptabilidade veloz:

Você pode gastar uma rodada para aprender a habilidade de um alvo pela cena, sofrendo 5 de estresse

Aproveitamento seguro:

Você recebe o bônus de cobertura completa mesmo em meia cobertura

Fogo de supressão:

Você cria uma linha imaginária em uma direção a partir de você, quem passar por essa linha recebe um tiro seu, se você estiver armado

Revanche:

Você causa +5 de dano ao último alvo que te atacou

Olhar assassino:

Você pode sofrer 3 de estresse para melhorar seu crítico em 3 (20>17)

Terra chamuscada:

Você pode sofrer 3 de estresse para destruir uma cobertura, reduzindo de completa para parcial, ou parcial para nula

Olhos afiados:

Você recebe metade da desvantagem para acertar alvos em cobertura

Implosão:

Você recebe o dobro de bônus ao atirar queima roupa e mais 1d de dano

Batida de Jamrock:

Você pode sofrer 5 de estresse para dar um disparo extra, com desvantagem (rola dois dados e assume o pior)

Mira prática:

Você pode gastar sua ação de movimento para mirar, recebendo +2d de acerto no próximo disparo

Sal nas feridas:

Você pode sofrer 3 de estresse para causar sangramento em seus ataques de corte, perfuração ou disparo, causando 1d6 de dano toda rodada, até ser removido o efeito

Atacante especial:

Você pode sofrer 3 de estresse para aumentar seu acerto e dano em 5

Pop:

Você pode sofrer 2 de estresse para dar mais um ataque desarmado, quantas vezes desejar, até errar

Perfeccionismo:

Se você não sofreu dano na rodada, você causa +1d de dano

Valorizar sofrimento:

Você pode sofrer 5 de estresse para aumentar em 1 a categoria do seu dano (d10>d12>20, etc)

A MÁSCARA POR TRÁS DO HOMEM

Ao vestir sua máscara de vigilante você desperta uma força que hibernava dentro de si, mostrando sua verdadeira face e recebendo um novo potencial.

Essas são as habilidades vigilantes, usadas apenas durante seu modo mascarado!

Ao criar seu personagem escolha 2 habilidades
A cada dois níveis escolha mais uma

Explosão:

Você pode sofrer 3 de estresse para receber o dobro de bônus quando em queima roupa com uma arma de fogo, além de 2d+15 de dano

Escrutinar:

Você pode sofrer 5 de estresse para aumentar seu multiplicador crítico em 1

Brutalizar:

Você pode sofrer 3 de estresse para aumentar o seu dano físico pela metade de seu total (50>75)

Ressurreição:

Você pode sofrer 5 de estresse para sair do estado morrendo, como uma ação extra, sem precisar de teste

Compulsividade:

Você pode sofrer 5 de estresse para ter mais uma ação padrão

Ignorância:

Você pode sofrer 3 de estresse para anular a desvantagem de acertar alvos atrás de coberturas

Perfeição violenta:

Você pode sofrer 3 de estresse para melhorar seu crítico em 5 (20>15)

Repetição ideal:

Você pode sofrer 3 de estresse para garantir seu acerto no seu próximo ataque físico após acertar um crítico

EQUIPAMENTOS

ARMANDO UMA MILÍCIA

Os vigilantes precisam de equipamentos especiais para realizar seu trabalho, neste capítulo residem os itens de Vigilantes!

Armaduras:

CA base=10

Colete balístico: Concede 3 de CA e reduz o dano em 1, 1 de peso, não chama atenção

Armadura balística: Concede 5 de CA e reduz o dano em 3, 3 de peso, chama atenção

Armadura anti-bomba: Concede 8 de CA e reduz o dano 5, 5 de peso, chama muita atenção

Auxiliares:

Silenciador: Aumenta o peso da arma em 1, tiros não tiram de furtividade

Luneta: Aumenta o peso da arma em 1, dá vantagem (1d) para ataques com arma de fogo em alvos a partir de 6m de distância, alvos mais perto que isso te causam uma desvantagem (-1d)

Pedra de amolar: Aumenta o dano de armas físicas cortantes em 1d, 1 de peso

Cigarros Lucky Stripes: Reduzem o estresse em 5, depois de 5 usos na mesma sessão para de reduzir estresse e você se torna dependente

Whisky Goodman: Reduz o estresse em 10, mas te deixa bêbado pela cena, 1 de peso

Pó do urso: Uma droga intensa, causa 5 de estresse e dá vantagem (1d) em acertos de armas físicas pela cena, mais de um uso por sessão te torna dependente

Algemas: Prendem alvos, precisando de um teste de conjuntura ou atletismo DT30 para quebrar e se soltar, alvos presos não podem usar armas e tem desvantagem (-1d) em todas as rolagens físicas, pesa 1

Arame farpado: Causa 1d6+2 de dano em quem passar por cima, pode ser amarrado a armas físicas para aumentar o dano em 1d, pesa 1 e cobre uma área de 3m

Bomba de fumaça: Causa uma desvantagem (-1d) a todos que atacarem em uma área de 3m e vantagem (1d) para furtividade, 1 de peso

Granada: Causa 2d20+5 de dano em uma área de 3m, 1 de peso

REGRAS

Furtividade

Covarde!

Para entrar em furtividade você deve rolar 1d20 de furtividade contra 1d20 da percepção dos alvos que te procurarem. Atacar quando furtivo te causa -10 no teste de furtividade pela rodada.

Ao atacar furtivo o alvo é considerado surpreso, reduzindo seu CA em 5 e impedindo-o de reagir.

Ações

O que pode

Durante um combate de vigilantes todos possuem 3 ações básicas, elas são:

Ação padrão: Ataques, usar itens, fazer coisas

Ação de movimento: Se mover até 3m

Reação: Reagir a um ataque físico

Além disso, algumas ações são livres, como:

Falar, gesticular, chorar, passar itens, coisas simples

Reações

Pra não apanhar calado

Durante um combate você tem direito a uma reação por rodada, além da ação padrão e de movimento. As reações são:

Bloquear: Somando sua conjuntura para reduzir o dano

Esquivar: Somando o parkour ao seu CA

Contra-atacar: Dando um ataque físico se o alvo errar

Persona

Vestindo seu rosto

Vigilantes é um RPG sobre pessoas violentas que mostram sua real natureza caçando meta-humanos, e quando o fazem se tornam animais, essa é a verdade dos vigilantes.

Ao assumir sua persona de vigilante e vestir sua máscara você:

Recebe 25 PV temporários (que perde ao tirar a máscara)

Reduz seu estresse em 15 (que receberá de volta ao tirar a máscara)

Aumenta 5 interpessoais em 5

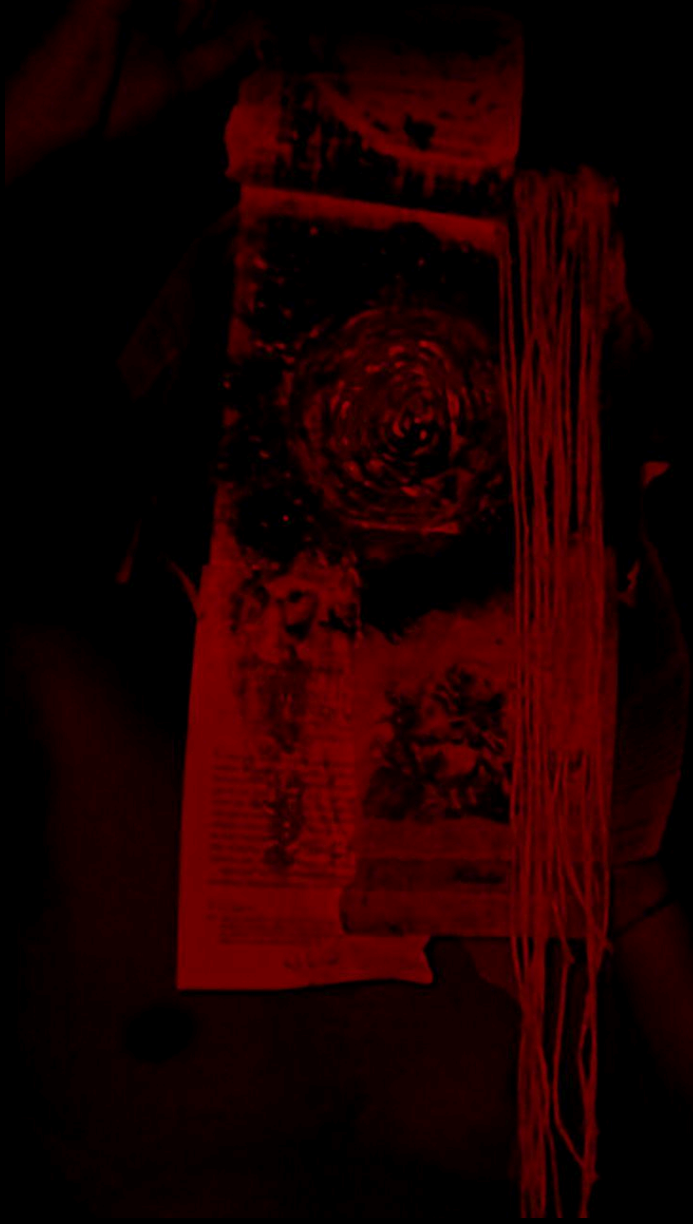
Aumenta seu CA em 5

Libera as habilidades de vigilante escolhidas

Porém, durante cada rodada usando sua máscara você recebe 2 de estresse. Se você chegar ao seu máximo de estresse usando sua máscara você enlouquece e passa a atacar quem estiver mais perto de você, sem importar se é aliado ou não.

Para impedir sua loucura você deve cair morrendo pelas mãos de um aliado, ao recuperar 1PV você reduz seu estresse em 10.

FICHA



Nome:

Vida:
Vulnerabilidade:

Psique
Abertura à experiência:

Agradabilidade:

Conscienciosidade:

Extroversão:

Neuroticismo:

Interpessoal

Almanaque:
Autocepção:
Complexo interno:
Conjuntura:
Gestalt:
Introspecto:
Neuroplasticidade:
Operações funcionais:
Parkour:
Persona:
Psicodrama:
Psicomotricidade:
Psicossexualidade:
Sistema límbico:
Zeitgeist:

Carga máxima:5

Movimento: 3m

Habilidades: